

**"TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE"**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada Jurusan  
Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Oleh :**

**MEGAN FEBRY WIBOWO**

**L100150098**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**"TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE"**  
**(Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**MEGAN FEBRY WIBOWO**

**L100150098**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen  
Pembimbing



**Sidiq Setyawan, M.I.Kom**  
**NIK. 100.1675**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**"TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE"**

**(Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)**

**OLEH**

**MEGAN FEBRY WIBOWO**

**L10015009**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji**

**Fakultas Komunikasi dan Informatika**

**Universitas Muhammadiyah Surakarta**

**Pada hari Selasa, 22 Desember 2020**

**dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**Dewan Penguji:**

**1. Sidiq Setyawan, M.I.Kom.**

**(Ketua Dewan Penguji)**

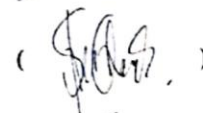
**2. Vinisa N. Aisyah, M.I.Kom.**

**(Anggota I Dewan Penguji)**

**3. Yudha Wirawanda, M.A.**

**(Anggota II Dewan Penguji)**

()

()

()

**Dekan,**

**Nursiyatna S.T. M.Sc. Ph.D**

**NIK. 881**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 22 Desember 2020

Penulis



**MEGAN FEBRY WIBOWO**

**L100150098**

# TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE

## Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang memberikan kemudahan bagi semua orang untuk berkomunikasi, terutama penggunaan internet yang mudah menjadi salah satu alasan kita untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam ruang online secara cepat dan dapat dilakukan di mana saja. Internet tidak lepas dari game online seperti PUBG Mobile yang menjadi *trend*, di dalam game online PUBG Mobile terdapat fitur komunikasi *chat* dan *microphone* dimana fitur tersebut dapat disalah gunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya, satu contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fasilitas komunikasi dalam game online PUBG Mobile adalah *Trashtalking*. *Trashtalk* adalah sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang sadar atau disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. Positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik deskriptif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana *trashtalk* yang terjadi pada *player* game online PUBG Mobile. Teknik pengumpulan data secara garis besar dibagi menjadi dua bagian, pertama data primer, dan kedua data sekunder. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara mendalam (*in-depth interview*), Observasi Partisipatif pada data primer, dan dokumentasi pada data sekunder. Subjek penelitian adalah *player* yang terdapat dalam satu *squad* PUBG Mobile. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling*. Analisis Data menggunakan Interaksi Miles and Hubberman. Teknik Validitas Data menggunakan Teknik Triangulasi Sumber Data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trashtalk* yang muncul di game PUBG Mobile berhubungan dengan permainan bersama atau dari dalam satu server permainan dalam game online PUBG Mobile. Pemain PUBG Mobile melakukan *trashtalk* karena adanya motivasi seperti marah, menonjolkan ego, merasa bosan, untuk hiburan, dan ketidaksengajaan yang berupa komentar *impulsive*. Karena *trashtalk* sendiri sudah menjadi budaya dari PUBG Mobile, pemain bahkan menganggap *trashtalk* adalah hal biasa yang terjadi di dalam game.

**Kata Kunci :** game online, *cyberbullying*, PUBG Mobile, *Trashtalk*

## Abstract

The development of technology that is increasingly developing makes it easy for everyone to communicate, especially the easy use of the internet is one of the reasons we can communicate with other people in the online space quickly and can be done anywhere. The internet cannot be separated from online games such as PUBG Mobile which is becoming a trend, in the PUBG Mobile online game there is a chat communication feature and a microphone where features can be mistaken use it to say bad things to both opponents and friends, one example of negative actions that arise from the abuse of communication facilities in online games PUBG Mobile is *Trashtalking*. *Trashtalk* is a form of conscious or deliberate verbal communication by individuals for positive and negative personal reasons. Positive if done to motivate and for pleasure otherwise negative if done to annoy and intimidate. This research uses qualitative research with descriptive techniques. The purpose of this study was to find out how trash talk happened to the PUBG Mobile online game player. Data collection techniques are broadly divided into two parts, first primary data and second secondary data. This research uses in-depth interview techniques, participatory observation on primary data, and documentation on secondary data. The research subjects were players in a PUBG Mobile squad. The sampling technique used purposive sampling. Data analysis using Miles and Hubberman Interaction. The results showed that *trashtalk* that appears in PUBG Mobile games is related to games together

or from within one game server in pubg mobile online game. PUBG Mobile players trashtalk because of motivations such as anger, accentuating ego, boredom, for entertainment, and accidentally in the form of impulsive comments. Since trashtalk itself has become the culture of PUBG Mobile, players even consider trashtalk is a common thing that happens in the game.

Keywords: online game, cyberbullying, PUBG Mobile, Trashtalk

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan mengisi waktu luang, bersenang-senang, atau berolahraga ringan. Permainan dapat dinikmati dengan cara bermain sendiri atau bersama-sama dengan teman-teman. Permainan adalah objek yang terdiri dari beberapa komponen dan aturan serta memiliki beberapa kriteria seperti aturan, tujuan, arah yang selalu berubah, kesempatan, kompetisi, berbagi pengalaman, kesamaan atau kesetaraan, kebebasan, aktivitas, menyelami dunia dari permainan tersebut dan tidak memiliki dampak pada kenyataan (Kramer, 2000).

*Game online* adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet. Menurut Adams dan Rollings (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Di Indonesia, *game online* pertama kali muncul dan berkembang pada pertengahan tahun 90-an, yaitu ketika game Nexian muncul (Soebastian, 2010). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Bila game offline hanya dapat dimainkan Game online dengan jumlah pemain yang terbatas, maka game online dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan.

Game PUBG Mobile adalah sebuah game developer dari “*Tencent games*”, PUBG Mobile rilis tanggal 9 Februari 2018. Genre game ini adalah Battle royale, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Seratus pemain itu akan berparasut ke pulau seluas 8x8 km untuk bertempur pada pertempuran dimana pemenang akan mengambil semuanya. Pemain harus menemukan dan mengambil senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri, serta mengalahkan semua pemain lainnya yang terlihat dan juga medan pertempuran yang membuat pemain masuk ke dalam Zona Bermain yang mengecil. Di dalam permainan ini pemain bisa bermain solo, tim 2 orang, dan tim 4 orang, serta bisa mengundang teman untuk bergabung ke dalam permainan sebagai tim (Sergio, 2019).

Game PUBG Mobile adalah game yang saat ini sangat diminati, game ini telah memecahkan rekor baru. Di kutip dari *venturebeat.com*, game PUBG kini memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif bulanan. Ini merupakan capaian besar bagi game yang baru diluncurkan sekira setahun yang lalu di iOS dan Android. Sejak diluncurkan, PUBG telah menghasilkan lebih dari USD100 juta untuk Tencent Games selaku *developer* dari game tersebut.

Pada sebuah *game online* termasuk PUBG Mobile memiliki fitur-fitur komunikasi yang disediakan di dalamnya, seperti *chat* antar pemain tim, bahkan *chat* yang ditujukan dan dapat dilihat semua pemain. Kebebasan dalam fasilitas komunikasi yang disediakan dalam game online terkadang memiliki dampak negatif jika digunakan oleh pemain-pemain yang kurang bertanggung jawab, Fasilitas komunikasi tersebut dapat disalah-gunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya dalam game online, salah satu contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fasilitas komunikasi dalam game online adalah *Trash-talking*.

Terdapat sedikit perbedaan antara *player* dan *gamer*. Menurut Juul (2010) *player* adalah seseorang yang berinteraksi dengan game dan game adalah sesuatu yang berinteraksi dengan *player*, seorang *player* dapat memilih atau memodifikasi sebuah game karena mereka menginginkan pengalaman yang mereka percaya bisa berikan kepada mereka, sedangkan istilah *gamer* bagaimana individu dapat di kategorikan sebagai seorang *gamer* Shaw (2012, 2013) dan Kowert (2014) berpendapat, bahwa tidak bisa kita memberi label seseorang sebagai *gamer* hanya karena dia bermain game, tp kita harus melihat interaksi sosial kontekstual dan proses refleksi diri yang membentuk identitas *gamer*. Seperti yang De Grove, Courtois & Van Looy (2015) katakan *frekuensi* bermain adalah prediktor yang sangat penting untuk pengkategorian diri sebagai seorang *gamer*, tetapi belum bisa dipandang sebagai faktor yang berdiri sendiri dari konteks yang terkait identifikasi kelompok sosial.

*Trashtalk* adalah salah satu bentuk *cyberbullying* yang dilakukan di dunia *game online* dalam bentuk verbal. Para *gamer toxic*, sebutan bagi *gamer* yang sering melakukan Trash talk tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh pada saat di dalam *game online*, namun bisa berpengaruh pula pada komunitas atau kehidupan nyata mereka (Kwak and Blackburn, 2014:2).

Menurut Hertz (2008) *Cyberbullying* adalah segala bentuk penindasan atau kekerasan dalam bentuk mengejek, berbohong, mengucapkan kata-kata kasar, merendahkan orang lain serta memberikan komentar bernada kasar dan mengancam. Hertz menekankan lebih jauh, pelaku *cyberbullying* menggunakan internet dan teknologi sebagai medianya melalui

perangkat-perangkat serta media-media elektronik. Berbeda dengan *bullying* tradisional dimana kekerasan dan penindasan ini terjadi secara tatap muka. Dalam buku *Celebrate Your Wierdness*, Ada 6 (enam) kategori umum dari *cyberbullying* (Herry, 2014), yaitu: *Flaming, Harassment, Denigration, Outing, Masquerade, Exclusion*. Dimana pengertian dari *flaming* sebenarnya hampir sama dengan *Trash talk* yaitu Tindakan provokasi, mengejek, ataupun penghinaan yang menyinggung orang lain, namun terdapat perbedaan sedikit antara *flaming* dan *Trashtalk*, menurut Conmi(2008) menyatakan *Trashtalk* sebagai sebuah bentuk komunikasi yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi (motivasi dan kesenangan) maupun tujuan mengganggu lawan (intimidasi dan pengalihan). Jadi bisa dilihat perbedaan bahwa *Trashtalk* tidak hanya digunakan untuk memprovokasi, mengejek ataupun menghina namun juga digunakan untuk kesenangan.

Komunikasi yang terjadi dalam PUBG Mobile merupakan komunikasi yang dimediasi oleh komputer, dan menggunakan identitas *virtual*. Identitas *virtual* merupakan presentasi diri secara virtual lewat media internet, presentasi diri ini dibawa dalam kehidupan *virtual* (Luik, 2011) dalam game online pemain mencoba membuat identitas mereka sama dengan identitas yang mereka miliki di dunia nyata. Selain itu mediasi komputer ini memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi dengan pemain di belahan dunia yang lain, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya perbedaan budaya dan pola komunikasi yang terjadi, sehingga *trashtalk* yang muncul pun akan berbeda-beda pada setiap permainannya sesuai dengan kebiasaan atau perilakunya. Permainan yang memungkinkan terjadinya *trashtalking* berpotensi memberikan dampak yang buruk bagi penggunanya.

*Game online* memiliki sisi kompetitif yang tidak terelakkan di antara para pemainnya, komunikasi antar pemain pun terkadang menjadi memanas dan diselingi dengan *trashtalk*. Para pemain melakukan hal tersebut melalui chat dengan perantara komputer, dimana manusia tidak perlu saling bertemu dan kesalah-pahaman mudah terjadi. Disengaja maupun tidak, *trashtalking* dengan perantara komputer dapat menimbulkan perubahan perilaku pada remaja ke arah yang lebih agresif.

### **1.2. Tujuan penelitian dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan hal itu, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *Trashtalking* dalam game online PUBG Mobile. Dimana permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana *Trash-talking* pada *player* game online PUBG Mobile?

### **1.3. Teori Terkait**



### 1.3.1 CMC (*Computer-Mediated Communication*) dalam *game online*

Dalam era teknologi informasi hari ini, mode komunikasi yang kita jalani telah diperantarai internet dan telah bergerak secara cepat menuju apa yang disebut dengan *computer-mediated communication* (CMC) atau komunikasi yang dimediasi oleh komputer. Dalam konteks ini, computer mediated communication (CMC) dipandang sebagai integrasi teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari (Smith, 2005). *Computer mediated communication* (CMC) adalah bagaimana dua orang atau lebih bisa bertukar pesan antara pengguna komputer dengan pengguna lain menggunakan media komputer melalui aplikasi atau sarana dalam komputer (Thurlow, 2005). Dibandingkan komunikasi interpersonal yang merupakan penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Effendy, 2003) namun seiring berkembangnya teknologi komunikasi, bentuk komunikasi interpersonal/antarpribadi dapat di lakukan secara jarak jauh seperti menggunakan telepon, chatting, vidiocall, dan lain sebagainya. Yang terpenting dalam jenis komunikasi ini yaitu adanya timbal balik antara dua orang yang saling mempengaruhi dan interaksi dalam komunikasi antar pribadi, dan akan menghasilkan sesuatu berupa perubahan sikap, perilaku, tindakan khusus dan pendapat.

Contoh CMC Di dalam in game PUBG Mobile terdapat fasilitas *chatbox* dan *voice chat* (microphone), yang dapat digunakan untuk berkomunikasi pada satu tim atau bahkan kepada semua *player* (tim lawan). Hal ini mempermudah para *player* solo yang terkadang tidak mengetahui informasi mengenai anggota setim untuk saling bertukar informasi dalam membangun strategi, menurut Alvie & Edi (2019) dalam Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE fitur *voice chat* sangat membantu tim untuk melaksanakan strategi bertempurnya, karena masing-masing player di dalam tim memiliki karakter game play yang berbeda seperti, karakter "*rusher*", yaitu pemain yang berada di garis depan untuk menyerang lawan dalam tim biasanya terdapat 2 orang "*rusher*". Selanjutnya ada karakter "*middle combat*", artinya mereka berada dibaris tengah untuk menembak musuh yang berada di depan serta siaga ke datangan musuh pada bagian belakang pertahanan, namun tidak maju ke depan untuk melawan musuh seperti *rusher*. Selanjutnya karakter sebagai "*sniper*", artinya orang tersebut akan berada digaris belakang pertahanan untuk menembak musuh dari jarak jauh menggunakan senjatanya untuk melakukan *backup* untuk yang berada di garis depan. Penjelasan diatas merupakan suatu *strategi match* untuk mencapai *winner winner chicken dinner*. Strategi ini akan sangat sulit dilakukan apabila fitur *voice chat* tidak digunakan. Fitur ini akan aktif apabila player menekan tombol icon *microphone* pada layar. Ada dua jenis

pilihan *microphone* yang ditawarkan pada fitur ini, pertama *microphone* khusus untuk tim, artinya fitur ini akan bersuara serta menangkap suara hanya untuk tim sendiri. Selanjutnya jenis kedua *microphone* untuk “*All*”, artinya apabila player sangat dekat dengan musuh, dan musuh juga menggunakan fitur *All*, maka player dapat mendengar apapun suara perbincangan yang dikeluarkan oleh musuh, serta musuh juga dapat mendengarkan perbincangan tim.

Penelitian terdahulu dari Wisnu tahun 2017 yang menganalisis *Bullying Chatting* dalam game online DOTA 2 pada perilaku komunikasi interpersonal pemain mengatakan bahwa anak yang biasa melakukan *bullying chatting* ada kecenderungan membawa sifat dirinya saat main game online Dota 2 ke dalam lingkungan pergaulannya sehingga terkadang sulit diterima oleh teman-temannya.

### **1.3.2 Trash talk sebagai Cyberbullying dalam permainan PUBG Mobile**

Rudi (2010) menjelaskan ada beberapa hal dalam perilaku yang dilakukan dalam *cyber bullying* yaitu: 1) *Flaming* sering terjadi di dalam forum online yang di dalam forum tersebut terjadi perdebatan yang tidak bertanggung jawab terlebih lagi tidak memiliki dasar yang kuat, perdebatan tersebut menggunakan bahasa yang kasar dan menjatuhkan pengguna lainnya, 2) Gangguan yaitu mengirim pesan berulang yang tidak semestinya ataupun tidak pantas melalui media online, 3) Pelecehan yang dimana individu tertentu menyebarkan pesan yang benar atau tidaknya suatu hal tentang seseorang dengan tujuan menghina maupun mencela agar dapat merusak reputasi orang lain, 4) Impersonation adalah dimana individu berpura-pura menjadi orang yang lain dan mengirimkan suatu informasi agar dapat merusak reputasi pengguna asli, 5) Tipu Muslihat yaitu berpura-pura menjadi teman yang kemudian orang tersebut menceritakan hal yang bersifat rahasia, kemudian seseorang tersebut menyebarkan rahasia tersebut kepada pengguna media online yang lain, 6) pengucilan secara sosial dengan sengaja mengabaikan dan mengasingkan salah satu pengguna lain dari grup online. Penelitian ini hanya fokus pada perilaku flaming pemain game PUBG M, karena itu peneliti hanya menganalisis pesan verbal dari pemain PUBG M.

*Trash talk* adalah bagian dari *flaming* yang merupakan *cyberbullying*, Menurut Willard (2017), *Flaming* merupakan salah satu dari jenis *cyberbullying* yang diartikan sebagai berkelahian secara online yang menggunakan bahasa yang kasar dan kalimat kemarahan. *Flaming* juga dapat diartikan sebagai tindakan memanas – manasi situasi atau orang lain dengan menggunakan bahasa yang kasar dan tidak sopan, melakukan penghinaan, menjatuhkan reputasi hingga berujung dengan pertengkaran dalam media sosial. Dalam dunia daring segala

perilaku yang tidak menyenangkan diberikan kepada perilaku pengguna disebut dengan *flaming* (Moor dkk., 2010, seperti dikutip oleh Elliot, 2014). Player dari PUBG Mobile diberi kebebasan untuk berkomunikasi, namun terdapat fenomena di PUBG Mobile yaitu *Trash talk* saat *player* sedang berinteraksi. Menurut Conmy (2008) *Trash talk* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang sadar atau disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. Positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi. Sedangkan menurut (Aicinena, 2010) *Trash talk* adalah usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui kata verbal atau simbol non-verbal. biasanya digunakan oleh para olahragawan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan juga untuk menjatuhkan mental lawannya serta biasa di gunakan di suatu situasi yang kompetitif.

Dengan adanya *player* PUBG Mobile yang melakukan *trash talk* di dalam chat dan *voice in game* maka lahirlah budaya *trash talk*, dimana hal ini sejalan dengan apa yang Pierre Levy tulis dalam buku *Cyberculture*, Menurut (Pierre Levy, 2001) Budaya siber, dimaknai sebagai budaya yang lahir dalam praktek interaksi manusia dengan internet, yang didalamnya mengembangkan teknologi maya, seperti forum, newsgroup, dan chats. Menurut Henry Jenkins (2006) dalam Pramod *cyberculture* adalah penyatuan kultur dimana Computer, telepon, internet, dan multimedia menyediakan integrasi komunikasi. Penyatuan tidak sebatas penyatuan platform perangkat teknologi, namun juga variasi fungsi dimana hiburan dan informasi menyatu menjadi "*infotainment*" dan hiburan serta pendidikan menyatu menjadi "*edutainment*".

Penelitian terdahulu dari Linda tahun 2019 yang menganalisis Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor) mengatakan *trashtalking* oleh user game online Mobile Legends dan Arena of Valor secara verbal dengan menggunakan tekstual melalui fasilitas *chatbox* yang disediakan oleh game.

Menurut Rudi (2010), Terdapat suatu motivasi seseorang untuk melakukan tindakan *cyberbullying*, diantaranya adalah : 1) Sakit hati, marah, balas dendam karena frustasi, 2) Haus akan kekuasaan sehingga menyakiti orang lain dengan ego, 3) Merasa bosan dan memiliki kepandaian melakukan hacking, 4) Untuk mendapatkan reaksi dan menertawakan sesuatu, 5) Ketidaksengajaan, berupa reaksi/komentar *impulsive* dan emosional. Menurut Alonzo dan Aiken (2004), seseorang yang merasakan kecemasan karena melihat komentar atau pesan yang

dikirimkan orang lain, oleh karena itu untuk mengalihkan dan mengurangi kecemasan, mereka akan balik melakukan flaming dan menyerang orang lain.

Dalam konteks *gaming* bahasa kasar sering kali ditunjukkan oleh para *player* PUBG Mobile, terdapat berbagai macam faktor yang membuat *player* PUBG Mobile melakukan *trash talk*, di antaranya adalah : 1) *player* yang AFK atau *Away From Keyboard*, dengan kata lain *player* tersebut sedang tidak dalam keadaan aktif untuk mengendalikan karakternya di dalam sebuah game, 2) *player* yang *knock down* tidak di *revive*, maksudnya adalah jika ada teman kita yang *knock* (mati) teman satu tim kita tidak mau menghidupkan kembali, 3) tidak mau berbagi hasil *looting*. *Loot* atau nge-loot merupakan sebuah aktivitas dimana para *player* mengumpulkan beragam item dalam arena pertempuran mulai dari senjata, peluru hingga kelengkapan medis. Namun beberapa *player* tidak mau berbagi hasil loot padahal hasil *looting* kita masih kurang dalam hal peluru dan kelengkapan medis, 4) melempar granat ke teman satu tim, dalam satu skuad seorang teman akan melindungi teman yang lain. Namun ada saja *player* yang *trolling* dan menghabisi rekan-rekan satu skuad dengan granat 5) terjun sembarangan, dalam game PUBG Mobile ketika bermain squad pasti kita memiliki strategi untuk turun atau terjun di tempat yang sudah dipikirkan, namun terkadang ada *player* yang bermain atau terjun seenaknya sendiri, hal tersebut merusak strategi yang sudah *player* tentukan. Para *toxic player*, sebutan bagi *gamer* yang sering melakukan *Trash talk* tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh pada saat di dalam Game online, namun bisa berpengaruh pula pada komunitas atau kehidupan nyata mereka (Kwak and Blackburn, 2014).

## 2. METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian diskriptif kualitatif yaitu penelitian yang ditujukan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2004).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan data sekunder. Menurut Narimawati,(2008) data primer merupakan data yang berasal dari sumber asli data tidak tersedia dalam bentuk file, data harus dicari melalui narasumber yang dijadikan objek penelitian. Data primer terdiri dari wawancara dan observasi partisipan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan peneliti menggunakan wawancara dengan mengajukan pertanyaan yang terstruktur karena di penelitian ini peneliti menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dan lengkap (Sugiyono, 2008). Observasi Partisipan ikut serta

bermain game untuk mengumpulkan data bersama narasumber. Untuk memperoleh data yang lebih lengkap, tajam dan untuk mengetahui makna setiap perilaku, peneliti melakukan pengamatan dengan ikut melakukan apa yang dilakukan oleh narasumber.

Data sekunder adalah data pendukung dari kebutuhan data primer. Data sekunder dapat diperoleh dengan dokumentasi, pengumpulan data dengan cara menulis peristiwa yang sudah berlalu, seperti tulisan dan gambar. Menurut (Hamidi, 2004) Metode dokumentasi merupakan informasi yang berasal dari catatan penting baik dari lembaga, organisasi maupun perorangan. Pengambilan gambar oleh peneliti untuk memperkuat hasil penelitian merupakan dokumentasi.

Dalam menuntun informan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, menurut (Sugiono, 2001) *purposive sampling* adalah teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling* berdasarkan ciri-ciri tertentu yang menurut peneliti memiliki sangkut paut dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Margono, 2004). Populasi yang dipilih peneliti adalah remaja yang bermain game PUBG Mobile. Alasan kenapa subjek dari penelitian ini adalah remaja karena mereka sedang mengalami masa peralihan dan memiliki emosi yang tidak stabil. Seperti yang dijelaskan oleh WHO, para remaja belum dapat memahami hal-hal yang kompleks dan cenderung tidak sadar akan akibat dari perbuatan mereka. Informan yang dipilih adalah 3 orang dari squad PUBG Mobile yang sering mabar (main bareng) lebih dari 3 jam.

Peneliti menggunakan analisis data Miles dan Huberman menurut (Sugiyono, 2015) yang terdiri dari Reduksi Data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan yang tertulis di lapangan, Penyajian data adalah membatasi penyajian sebagai sekumpulan informasi yang tersusun, yang akan memberikan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan Tindakan, Penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman adalah suatu kegiatan dan konfigurasi yang utuh. Selama penelitian berlangsung kesimpulan juga di verifikasi.

Penelitian ini juga menggunakan triangulasi data yang merupakan suatu pendekatan analisis data yang mensistesa data dari berbagai sumber. Pada prinsipnya triangulasi data adalah model untuk menentukan data apakah sebuah data sudah benar menggambarkan fenomena pada sebuah penelitian. Oleh karena itu banyak cara yang dapat dilakukan berdasarkan data yang dimiliki dalam penelitian itu sendiri (Bachri, 2012). Untuk menguji keabsahannya hasil temuan tersebut dengan cara menyimpulkan hasil wawancara seluruh informan mengenai pengetahuannya terhadap informan lainnya. Ini dapat terjadi, karena sesama informan memiliki kedekatan, baik karena satu sekolah maupun karena sering main

game online bersama. Karena hal tersebutlah triangulasi ini perlu dilakukan agar tidak terjadinya ketimpangan terhadap keterangan antara informan satu dengan informan lainnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Penelitian

Game PUBG Mobile adalah game yang bergenre “*battle royale*” dimana 100 orang secara bersama-sama terjun dari pesawat terbang di suatu arena atau tempat yang besar, yang semuanya mendarat tanpa bermodalkan bekal apapun. Para pemain harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka masing masing dengan segala sesuatu yang akan mereka temukan di arena, dari sekedar panci atau pisau untuk senjata melee, armor yang nanti akan pemain kenakan untuk menahan peluru, hingga berbagai macam senapan. Selain berlari kita juga dapat menemukan alat untuk transportasi mulai dari transportasi air maupun darat untuk mobilitas para pemain. Selanjutnya para pemain hanya perlu selamat dan bertahan hingga akhir untuk memenangkan game dan menjadi satu-satunya pemain di akhir pertempuran. Para pemain tidak bisa memenangkan game kalau hanya bersembunyi pada satu tempat saja karena tempat dimana pemain bisa bergerak juga akan terus mengecil seiring berjalannya waktu dan akan memaksa kita untuk berhadapan satu sama lain.

Terdapat berbagai macam motivasi seseorang kenapa mereka bermain PUBG Mobile, pada dasarnya motif pemain adalah sebagai hiburan dan mencari kesenangan seperti apa yang di katakan oleh informan 1 :

*“Ya untuk refreshing aja mas kalau pas lagi gabut pas lagi banyak pikiran untuk senang senang melepas penat kegiatan sehari hari”*

Sejalan dengan pendapat informan 3 menyatakan :

*“Motivasinya buat seru seruan aja mas sama kebetulan seneng game tembak tembakan jadi yaudah main”*

Sedangkan informan 2 menyatakan :

*“Buat menyalurkan hobi mas, sudah suka ngegame sejak kecil soalnya”*

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan bahwa setiap pemain yang bermain PUBG Mobile adalah untuk kesenangan, seru seru an maupun melepas penat karena kegiatan dari masing masing player, sejalan dengan (Ahmadi & Sholeh, 2005) tentang pengertian dari game adalah perbuatan yang mengandung kesenangan yang dilakukan sesuai dengan keinginan diri

sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain dengan tujuan memperoleh kebahagiaan saat mengadakan aktivitas tersebut.

PUBG Mobile saat ini adalah salah satu game yang sangat diminati karena ada lebih dari 100 juta pengguna setiap bulannya, menurut (Andri, 2019) game PUBG Mobile lebih diminati dari pada PUBG PC atau PS4 karena hampir semua game mobile bisa di dapatkan secara gratis, simple dan praktis bisa di mainkan kapanpun dan dimanapun, harga lebih murah dan terjangkau. Sejalan dengan apa yang di katakan informan 1 dalam memiih PUBG Mobile dari pada PUBG PC/PS4 :

*“game hp lebih efisien dan mudah di bawa kemana-kemana dan juga biaya buat maen game tersebut murah di bandingkan dengan game pc harus ke warnet dulu itu pun biayanya agak mahal untuk bermain berjam jam sedangkan game hp enak dimainkan di beberapa waktu dan disegala tempat.”*

Pernyataan tersebut senadan dengan informan 2 di tambah juga oleh 3 yang menyatakan :

*“Soalnya cari yang low budget mas. Biar ga boros boros banget”* (wawancara dengan informan 2)

*“Pertama karena lebih hemat biaya mas dari pada ke warnet, terus lebih praktis juga karena di mobile gak butuh pc kan gede”* (wawancara dengan informan 3)

Dari pernyataan tersebut, menjelaskan bahwa bermain game mobile lebih efisien dan terjangkau, pada dasarnya modal yang dibutuhkan untuk bermain game mobile hanya *smartphone* dan paket kuota, dimana *smartphone* lebih efisien karena mudah di bawa kemanapun dari pada membawa PC atau Komputer dan kuota paket data lebih murah terjangkau dari pada harus memasang sebuah koneksi internet yang di gunakan di beberapa warnet.



Gambar. 1. Loading screen dan Lobby game PUBG Mobile.

Berikut ini adalah data diri informan yang dirangkum dalam bentuk tabel. Adapun tabel data diri informan adalah sebagai berikut:

<b>Nama</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Usia</b>	<b>Tier PUBG Mobile</b>	<b>Intensitas Bermain</b>	<b>Bermain Solo/Squad</b>	<b>Durasi Bermain dengan Squad</b>
<b>Nikko</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>22</b>	<b>Crown II</b>	<b>3 jam</b>	<b>Squad</b>	<b>4-5 jam</b>
<b>Alfan</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>23</b>	<b>Crown V</b>	<b>3 jam</b>	<b>Squad</b>	<b>4 jam</b>
<b>Zefa</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>22</b>	<b>Crown II</b>	<b>3 jam</b>	<b>Solo dan Squad</b>	<b>4-5 jam</b>

Tiga informan dari tabel di atas merupakan pemain PUBG Mobile yang berada dalam satu squad dan sering mabar (main bareng).

### 3.1.1 Perilaku Pemain PUBG Mobile

#### 1) Durasi Bermain

Pada saat bermain game PUBG Mobile biasanya pemain bermain selama kurang lebih 3 jam seperti yang di katakan oleh informan 2 :

*“biasanya kalau pas main maksimal 3 jam. Biasanya kalau batrei hp dah habis ya udah gak main mas”*

Ada beberapa faktor yang membedakan durasi bermain game PUBG Mobile yaitu mood dan faktor ada tidaknya teman bermain bersama seperti yang di katakan oleh informan 1 dan 3 berikut :

*“Kurang lebih 3 jam dalam sehari mas tapi tergantung mood, kalau moodnya baik main gamenya bisa lebih dari 3 jam”* (wawancara dengan informan 1)

*“sekitar 3 jam an lah mas, tergantung ada teman mainnya atau enggak karena lebih seru ketika main sama teman”* (wawancara dengan informan 3)

Dari hasil observasi yang di dapat oleh peneliti, informan rata rata bermain game kurang lebih 3 jam tergantung *mood* dan ada tidaknya teman bermain karena informan merasa lebih seru untuk bermain bersama teman di bandingkan bermain sendiri atau *solo*, intensitas tinggi saat bermain game online PUBG Mobile dapat membentuk *trashtalk*, karena pemain sering mendengar *trashtalk* saat di dalam game. Menurut De Grove, Courtois & Van Looy (2015) *frekuensi* bermain adalah prediktor yang sangat penting untuk pengkategorian diri sebagai seorang *gamer*, tetapi belum bisa dipandang sebagai faktor yang dapat berdiri sendiri.



## 2) Teman Bermain

Dalam game PUBG Mobile setiap pemain bisa bermain secara solo dan bisa bermain dalam format Duo (dua orang) maupun Squad (empat orang), baik secara acak ataupun dengan mengundang teman dari Friend List, dimana bermain dengan teman satu squad lebih seru dan mudah untuk membentuk strategi. Definisi ini sejalan dengan informan 1 tentang teman bermain game PUBG Mobile:

*“Kalau bermain biasanya sama team squad biar mainnya seru dan supaya komunikasinya lancar sesama team”*

Hasil tersebut sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan informan 2 dan 3 :

*“Biasanya main bareng tim di tongkrongan mas, tapi ya cuman main biasa gitu gak sampek jadi tim esport”* (informan 2)

*“Main sama temen satu squad mas biasanya, jarang kalau solo masalahnya lebih seru kalau sama temen”* (informan 3)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pemain game PUBG Mobile lebih memilih bermain bersama dengan teman satu squad atau satu tongkrongan/komunitas karena mereka merasa lebih seru sejalan dengan (Darmawan, 2015) terbentuknya sebuah komunitas dan squad dapat terjadi karena adanya perilaku interaksi dan komunikasi yang terjadi antar pemain. Namun dari hasil observasi partisipan yang diikuti oleh peneliti, kemunculan *trashtalk* lebih sering terjadi saat bermain bersama squad, *trashtalk* dianggap wajar untuk membuat game terasa lebih seru atau menarik.

## 3) Komunikasi di game PUBG Mobile

Di dalam game PUBG Mobile komunikasi adalah hal sangat penting bagi para pemain, interaksi yang dilakukan antar pemain di game PUBG Mobile menggunakan quick chat atau voice chat dan microphone untuk membantu berkomunikasi dengan teman satu team seperti yang di katakan oleh informan 2 berikut :

*“Tentunya membantu mas, apalagi kalo main nya ga disatu tempat. Soalnya komunikasi itu penting di game ini. Lebih memudahkan buat yang suka main dari rumah masing masing”*

Sejalan dengan pendapat informan 1 dan 3 yang menyatakan :

*“Ya sangat membantu sekali apabila tidak ada fitur fitur tersebut gameplay akan berkurang dan game akan susah untuk mencapai kemenangan”* (informan 1)

*“Sangat membantu sih mas, karena di game pubg komunikasi tu penting gak bisa kita menang tanpa kerja sama team jadi adanya fitur ini sangat membantu”* (informan3)

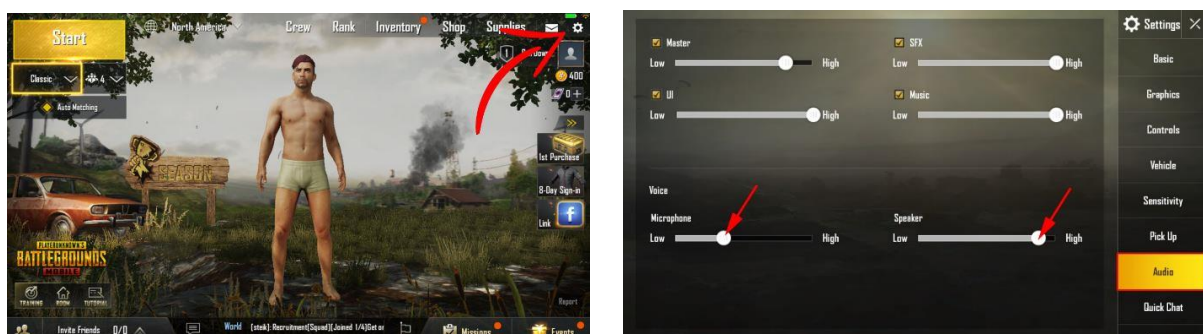
Dari pernyataan tersebut menjelaskan bahwa fitur *voice chat* dan *microphone* memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dengan teman satu team, sejalan dengan pernyataan komunikasi yang bermediasi komputer (CMC) menurut (Thurlow, 2005) bagaimana dua orang atau lebih bisa bertukar pesan antara pengguna komputer dengan pengguna lain menggunakan media komputer melalui aplikasi atau sarana dalam komputer. Contoh CMC disini adalah *voice chat* atau *voice command* dan *microphone* yang digunakan pemain dalam melakukan obrolan dengan teman satu team ketika bermain PUBG Mobile.



Gambar. 2. Fitur *Voice Chat* atau *voice command* game PUBG Mobile.

Para pemain juga paham betul apa fungsi dan bagaimana cara menggunakan atau mengaktifkan *chat teks*, *voice command* dan *voice chat* dalam game PUBG Mobile, seperti apa yang dikatakan oleh informan 1 :

*“Semua fitur fitur tersebut sudah terdapat di dalam gamenya kalau untuk mengaktifkannya tinggal diaktifkan di pengaturan gamenya agar bisa digunakan dengan lancar, untuk chat teks fungsinya untuk berkomunikasi lewat ketikan, voice command fungsinya dalam game untuk menandai musuh, voice chat fungsinya untuk berkomunikasi lewat suara kalau team kita sedang tidak berada di samping kita”*



Gambar. 3. Cara mengaktifkan dan setting fitur *voice*

Dalam Komunikasi Virtual menurut Alvie & Edi (2019) Pemain Game PUBG Mobile fitur voice chat dan microphone sangat membantu tim untuk melaksanakan strategi bertempurnya, karena masing-masing player di dalam tim memiliki karakter game play yang berbeda. Definisi ini sejalan dengan penjelasan dari informan 3 tentang informasi apa saja yang dibagikan saat berkomunikasi dengan team/pemain lain :

*"Sangat membantu sih mas, karena di game pubg komunikasi tu penting gak bisa kita menang tanpa kerja sama team jadi adanya fitur ini sangat membantu"*

Hasil tersebut sesuai dengan wawancara yang di lakukan dengan informan 1 dan 2 :

*"Ya sangat membantu sekali apabila tidak ada fitur fitur tersebut gameplay akan berkurang dan game akan susah untuk mencapai kemenangan"* (Informan 1)

*"Tentunya membantu mas, apalagi kalo main nya ga disatu tempat. Soalnya komunikasi itu penting di game ini. Lebih memudahkan buat yang suka main dari rumah masing masing"* (Informan 2)

Jadi jelas sekali dari wawancara di atas *voice chat* dan *microphone* adalah fitur yang berguna untuk berkomunikasi dengan teman satu team dan mempermudah para player solo yang terkadang tidak mengetahui informasi mengenai anggota team untuk saling bertukar informasi dalam membangun strategi. Karena game PUBG Mobile sendiri adalah game bergenre battle royale dimana terdapat 100 orang pemain bertempur untuk menjadi satu satunya team atau orang yang hidup, akan sangat sulit untuk memenangkan game jika tidak ada fitur *voice chat* atau *microphone* untuk membantu pemain dalam hal berkomunikasi.

### **3.1.2 TrashTalk dalam Game PUBG Mobile**

PUBG Mobile adalah game yang sangat di minati yang telah di mainkan oleh banyak orang, di dalam PUBG Mobile terdapat kebebasan berkomunikasi atau berbicara dengan teman satu team dan dengan orang lain, karena kebebasan tersebut lah para pemain kadang menyalahgunakan fitur voice maupun microphone yang telah di sediakan untuk melakukan *TrashTalk*. Aicinena (2010) menjelaskan *Trashtalk* adalah usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui kata-kata verbal atau simbol-simbol non-verbal di dalam game, definisi ini sejalan dengan penjelasan informan 2 berikut:

*"Oh trashtalk, kalo menurut saya itu kata kata merendahkan yang dikeluarkan oleh seseorang ke lawannya untuk menyombongkan diri, tapi sejati nya gak punya skill mas. Gitu sih kalo menurut saya"*

Hal yang sama juga di katakan oleh informan 3:

*"Trash talk ya mas kalau menurut ku sih omongan omongan kasar yang di dikeluarkan mas agar lebih seru aja mas saya ngomong ngomong gitu"*

Dari hasil observasi yang di dapat oleh peneliti, *player* paham apa itu *Trash talk* bagi mereka sebuah kata kata yang di keluarkan secara sadar untuk menyombongkan diri dan membuat game terasa lebih seru. Menurut (Conmy, 2008) *Trash talk* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang sadar atau disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif, positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi, sejalan dengan informan 1 berikut :

*“Menurut saya setiap orang akan berkata kasar saat bermain game, itu adalah bagian dari kesenangan bermain game”*

Dari pernyataan tersebut, *Trashtalk* seakan sudah menjadi budaya dari game PUBG Mobile untuk kesenangan atau bahkan untuk mengganggu lawan bahkan pemain merasa kurang seru dan asik kalau bermain game tidak dengan melakukan *Trashtalk*, sejalan dengan (Pierre Levy, 2001) Budaya siber, dimaknai sebagai budaya yang lahir dalam praktek interaksi manusia dengan internet, yang didalamnya mengembangkan teknologi maya, seperti forum, newsgroup, dan chats.

Dari hasil observasi partisipan yang di dapat oleh peneliti, terdapat beragam kosa kata apa saja yang masuk dalam kategori *trashtalk*. Menurut Yip, Schweitzer & Nurmohamed (2017) pembagian dalam *trashtalk* terbagi menjadi sikap ketidaksopanan, komunikasi agresif, dan penghinaan kasar. Pertama mengenai kecerdasan, *trashtalk* muncul ketika ada pemain yang tidak bisa mengemudikan mobil yang ada di dalam game online PUBG Mobile karena bisa menyebabkan kerugian pada tim, teman satu tim pun melakukan *trashtalk* kepada pengemudi “goblok, bisa nyetir gak sih? Nyetir aja gak bisa tolol”. Kategori kedua mengenai alat kelamin, *trashtalk* muncul saat terdapat salah satu pemain dalam tim *knock* (sekarat) namun tidak segera di *revive*, pemain tersebut melakukan *trashtalk* kepada teman satu tim yang lain “woi kontol, tolong dulu lah, lootingnya ntar dulu gimana sih”. Kosa kata selanjutnya mengenai nama binatang, *trashtalk* tersebut muncul ketika pemain memutuskan untuk maju menyerang musuh namun mati, pemain tersebut meluapkan emosi kepada teman satu tim dengan melakukan *trashtalk* “asu mati aku, maju gak ada yang cover”. Kata yang terakhir mengenai umpatan dalam bahasa Jawa, *trashtalk* muncul saat pemain mati namun musuh yang membunuh pemain tersebut berbicara menggunakan *voice all* “ah cupu jancuk, kalau gak bisa main gak usah main cuk”.

*Trash talk* adalah bagian dari flaming yang merupakan *cyberbullying*, Menurut Willard (2017), *Flaming* merupakan salah satu dari jenis *cyberbullying* yang diartikan sebagai perkelahian secara online yang menggunakan bahasa yang kasar dan kalimat kemarahan, dan setiap pemain memiliki motivasi kenapa mereka melakukan *trash talk*, seperti dari hasil wawancara dari informan 3 berikut :

*“Kalau aku sih buat seru seruan aja mas tapi kadang juga karena kesel temen mainnya gak bener, suka granat gak jelas malah kita yang kena terus knock tapi malah di diemin gitu kn kesel mas”*

Sejalan dengan informan 2 yang menyatakan :

*“Ya buat seru seruan aja mas, lagian kan gak kenal juga sama orang yg kita kasih trashtalk.. Jadi ya seru aja gitu”* (Informan 2)

Dari hasil obsevasi partisipan yang di ikuti oleh peneliti, *Trashtalk* muncul karena motivasi yang beragam seperti keisengan teman satu team ketika ada salah satu teman mereka *knock* (sekarat) tidak segera di *revive* (dipulihkan), ada juga karena suka melempar granat ke teman satu team agar teman kita tersebut *knock* (sekarat) kemudian ketika mendapati musuh yang sedang *knock down* (sekarat) tidak langsung di bunuh tapi player melakukan penghinaan, ejekan dengan menggunakan *voice call* didalam game, sejalan dengan informan 2 yang menyatakan tentang media apa yang digunakan untuk melakukan *Trashtalk* :

*“Lewat fitur open mic mas, tapi yang bisa di dengerin player lain atau semua player yang main”*

Sejalan dengan pendapat informan 1 dan 3 yang menyatakan :

*“Lewat voice in PUBG M nya mas”* (Informan 1)

*“Lewat mircrophone yang ada di pubg m mas”* (Informan 3)

Dari pernyataan tersebut, player melakukan *Trashtalk* dengan menggunakan fitur *voice call* atau *microphone* yang ada di dalam game *PUBG Mobile* untuk menghina dan mengejek musuh yang sedang *knock* kemudian *player* lain mempunyai kesempatan yang sama untuk balas dendam. Konsep balas dendam juga didorong karena adanya permainan yang bisa saling mengejek dan memancing emosi, sehingga *player* akan lebih semangat untuk mencari musuh untuk balas dendam. Khusus pada konsep *squad*, konsep balas dendam akan menjadi sebuah siklus ketika kita merasa diejek dan sebagainya, biasanya *player* yang sudah mati akan diwakilkan dengan teman satu tim untuk balas dendam, kemudian *player* yang sudah mati bisa

ikut meluapkan kebencian dan penghinaan kepada korban dengan *voice call* meskipun sudah mati, sejalan dengan apa yang di katakan oleh informan 1 :

*“Ya untuk meluapkan ekspresi saat bermain game aja agar lebih seru dan menantang serta bersemangat dalam memainkan game tersebut”*

Dari pernyataan tersebut ada berbagai motivasi kenapa para pemain melakukan *trash talk*, sejalan dengan Menurut Rudi (2010), Terdapat suatu motivasi seseorang untuk melakukan tindakan *cyberbullying*, diantaranya adalah : 1) Sakit hati, marah, balas dendam karena frustrasi, 2) Haus akan kekuasaan sehingga menyakiti orang lain dengan ego, 3) Merasa bosan dan memiliki kepandaian melakukan hacking, 4) Untuk mendapatkan reaksi dan menertawakan sesuatu, 5) Ketidaksengajaan, berupa reaksi/komentar *impulsive* dan emosional. Karena *trash talk* sendiri sudah menjadi budaya dari PUBG Mobile yang pemain bahkan menganggap *trash talk* adalah hal biasa di dalam game PUBG Mobile, namun menurut (Kwak and Blackburn, 2014) pemain tidak menyadari apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh pada saat di dalam game namun berpengaruh pula pada kehidupan nyata mereka, sejalan dengan pemahaman informan 3 berikut :

*“Dampaknya di dalam gamenya sih mungkin jarang mas ada orang yang baper tp diluar game kan bisa jadi kebiasaan trash talk mas jadi di ke bawa real life orangnya gitu lah mas”*

Sedangkan informan 2 menyatakan :

*“Ini mirip kayak pembully an gitu mas, bedanya kalo yang biasa saya lakukan itu via online. Mungkin ya cuma menurunkan kepercayaan diri mas bagi korban ya maksudnya”*

Dari pernyataan tersebut, *trash talk* yang di lakukan di dalam game online PUBG Mobile tidak hanya berpengaruh di dalam game game tersebut saja namun dapat menjadi kebiasaan di kehidupan nyata para pemain, sejalan dengan penelitian terdahulu dari dari (Wisnu, 2017) yang mengatakan bahwa anak yang biasa melakukan *bullying chatting* ada kecenderungan membawa sifat dirinya saat main game online dalam lingkungan pergaulannya sehingga terkadang sulit diterima oleh teman-temannya.

### **3.2. Pembahasan**

Berdasarkan data yang telah diperoleh di lapangan melalui proses wawancara dengan beberapa informan, menjelaskan bahwa motivasi pemain bermain PUBG Mobile adalah untuk mencari kesenangan, seru seruan dan melepas penat. Sehingga bisa di katakan bahwa game adalah perbuatan yang mengandung kesenangan yang dilakukan sesuai dengan keinginan diri sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain dengan tujuan memperoleh kebahagiaan saat mengadakan

aktivitas tersebut (Ahmadi & Sholeh, 2005). PUBG Mobile lebih dipilih karena lebih praktis dan hemat biaya yang hanya membutuhkan smartphone dan kuota internet, seperti yang di sampaikan (Andri, 2019) bahwa game PUBG Mobile lebih di minati dari pada PUBG PC atau PS4 karena hampir semua game mobile bisa di dapatkan secara gratis, simple dan praktis bisa di mainkan kapanpun dan dimanapun, harga lebih murah dan terjangkau. Berdasarkan hal tersebut game PUBG Mobile menjadi salah satu game yang banyak diminati dan dimainkan.

Komunikasi adalah salah satu hal yang penting dalam bermain game PUBG Mobile. Adanya voice chat dan microphone sangat membantu proses komunikasi antar player PUBG Mobile, menurut (Thurlow, 2005) bagaimana dua orang atau lebih bisa bertukar pesan antara pengguna komputer dengan pengguna lain menggunakan media komputer melalui aplikasi atau sarana dalam komputer. Contoh CMC disini adalah *voice chat* dan *microphone* yang digunakan pemain dalam melakukan obrolan dengan teman satu team maupun dengan semua pemain ketika bermain PUBG Mobile. Peran *voice chat* dan *microphone* di game PUBG Mobile untuk membuat strategi dimana tanpa komunikasi akan sulit untuk meraih kemenangan. Seperti yang di sampaikan Alvie & Edi (2019) fitur *voice chat* dan *microphone* sangat membantu tim untuk melaksanakan strategi bertempurnya, karena masing-masing player di dalam tim memiliki karakter *game play* yang berbeda.

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana *trashtalk* dalam game online PUBG Mobile. *trashtalk* di dalam game online PUBG Mobile telah di jelaskan oleh informan melalui wawancara yang berarti pemain mengeluarkan kata kata kasar untuk merendahkan atau untuk menyombongkan diri, pemain menggunakan fitur *voice call* atau *microphone* dalam melakukan *trashtalk*. Adanya CMC berperan aktif dalam membangun koordinasi atau strategi di dalam game online PUBG Mobile namun juga rawan menjadi media *trashtalk*, hal tersebut merupakan konsekuensi dari fitur yang terdapat di dalam game online PUBG Mobile yang memberikan kebebasan bagi para pemain untuk melakukan apapun termasuk berinteraksi dengan pemain lain. Sistem kontrol sosial dalam game PUBG Mobile sangat lemah karena kurangnya pengawasan dari pihak penyedia jasa layanan game online, sistem sensor kalimat yang biasanya di pasang dalam suatu game online juga sangat mudah untuk dihindari oleh para pemain, akibatnya para pemain bebas dalam melakukan *trashtalk*. Kurangnya hukuman dan tidak adanya aturan di dalam game online PUBG Mobile membuat pemain berpikir bahwa *trashtalk* adalah hal yang normal. Hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara menjelaskan bahwa *anonimitas* yang menyebabkan para pemain bebas melakukan *trashtalk* dalam CMC. Seperti yang di ungkapkan (Patchin & Hinduja, 2006) pelaku *trashtalk* dapat

menciptakan identitas *anonym*. Korban sulit untuk mengidentifikasi pelaku *trashtalk* karena faktor *anominitas* tersebut, sehingga pelaku dapat menghindari dari balas dendam dan tanggung jawab.

Dari hasil observasi partisipan, peneliti akan menjelaskan kosa kata apa saja yang masuk dalam *trashtalk* menurut konsep Yip, Schweitzer, & Nurmohamed (2018). Pembagian dalam konsep *trashtalk* terbagi menjadi sikap ketidaksopanan, komunikasi agresif, dan penghinaan kasar. Pada masing-masing konsep sudah diberikan batasan oleh peneliti mengenai kata apa saja yang masuk kategori *trashtalk*. Pertama mengenai kecerdasan, seluruh pemain melakukan *trashtalk* dengan menggunakan kosa kata yang menyangkut kecerdasan, kata-kata yang muncul berupa kata *bodoh* dan *goblok*. Kategori kosa kata yang kedua mengenai alat kelamin, kata kata yang muncul *kontol*. Jenis kategori *trashtalk* ini masuk dalam kategori penghinaan yang kasar karena sudah menyertakan komentar yang mengandung seksual dalam hal alat kelamin (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed 2018). Kosa kata selanjutnya mengenai nama binatang, nama-nama binatang sebetulnya merupakan hal yang natural, namun dalam pergaulan masyarakat khususnya Jawa umpatan binatang *asu* (anjing) menjadi hal yang melekat atau biasa diucapkan ketika seseorang dalam keadaan emosi. Kata yang terakhir adalah mengenai umpatan bahasa Jawa yaitu kata *jancuk*. Kata *jancuk* sendiri memiliki banyak pemaknaan sesuai dengan konteks percakapan, menurut Bhagaskara (2018) kata *jancuk* memiliki banyak makna mulai dari makian, sapaan dan imbuhan tergantung pengucapannya. Etiket dari para pemain game online PUBG Mobile menganggap gaya berbicara atau kosa kata yang digunakan saat bermain merupakan sesuatu hal yang biasa atau wajar, karena tidak adanya aturan tentang sopan santun di dalam game online PUBG Mobile (Uno, M. R, 2013).

Berdasarkan hasil wawancara yang di peroleh, intensitas bermain pemain PUBG Mobile dari 3 sampai 4 jam dimana intensitas tersebut dapat mempengaruhi seseorang dalam bersikap agresif, menurut (Conni, 2014) Pemain yang memiliki intensitas bermain game online tinggi secara tidak sadar belajar berperilaku agresif karena pemain sering mendengar *trastalk* yang terjadi di dalam game dan akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Motivasi pemain melakukan *trashtalk* pun beragam seperti untuk meluapkan emosi agar game menjadi lebih seru, sebagai pemain melakukan trash talk karena kesal dengan teman bermainnya karena keisengan saat memainkan PUBG Mobile. Hal tersebut sesuai dengan apa yang di katakan Rudi (2010), Terdapat suatu motivasi seseorang untuk melakukan tindakan *cyberbullying*, diantaranya adalah : 1) Sakit hati, marah, balas dendam karena frustrasi, 2) Haus akan kekuasaan sehingga menyakiti orang lain dengan ego, 3) Merasa bosan dan memiliki



kepandaian melakukan hacking, 4) Untuk mendapatkan reaksi dan menertawakan sesuatu, 5) Ketidaksengajaan, berupa reaksi/komentar *impulsive* dan emosional.

Tindakan *trashtalk* yang dimotivasi oleh marah, sakit hati dan balas dendam karena frustrasi di temukan dari hasil observasi partisipan yang di ikuti oleh peneliti, *trashtalk* muncul ketika *player knock* (sekarat) namun tidak segera di *revive* (dipulihkan), teman satu team lebih mementingkan hasil *looting* (jarah) dari *player* lain yang sudah mati. Kemudian informan menjelaskan dari wawancara *player* melakukan *trashtalk* untuk meluapkan ekspresi. Ekspresi ketika di *kill* (di bunuh) menimbulkan rasa sakit hati dan balas dendam, meskipun *gameplay* PUBG Mobile dirancang saling membunuh satu sama lain untuk mendapatkan kemenangan atau istilah yang sering disebut *chicken dinner*.

Kedua, haus akan kekuasaan dengan menonjolkan ego sehingga menyakiti orang lain di temukan dari hasil observasi partisipan yang di ikuti oleh peneliti, *trashtalk* muncul ketika ada satu *player* yang egois dalam satu team, seperti yang di katakan (Alvie & Edi, 2019) game PUBG Mobile adalah game strategi yang masing-masing *player* di dalam tim memiliki karakter *gameplay* yang berbeda, namun terdapat *player* yang egois kemudian maju sendirian dan tidak menghiraukan perkataan *player* lain. Ke egoisan tersebut tentunya merugikan *player* lain atau teman satu teamnya. Sesuai dengan penjelasan Fariz (2017) karakter pemain yang egois termasuk dalam salah satu faktor internal penyebab perilaku *trashtalk*. Pemain dalam tim maupun lawan yang memiliki watak egois, tidak sabar, tidak mau diberikan saran maupun masukan, dan bertindak semaunya akan memicu terjadinya perilaku *trashtalk*.

Ketiga, merasa bosan di temukan dari hasil observasi partisipan yang di ikuti oleh peneliti, *trashtalk* muncul ketika *player* merasa bosan di dalam game PUBG Mobile, *player* yang bosan menunggu atau tidak menemukan musuh ketika zona atau lingkaran masih besar, selain itu *player* juga bosan menunggu zona mengecil atau bergerak. Dalam momen seperti itulah *player* melakukan *trashtalk* untuk mengurangi rasa bosan tersebut.

Keempat, motivasi *player* melakukan *trashtalk* adalah untuk hiburan semata agar dapat menertawakan atau mendapatkan reaksi, di temukan dari informan melalui wawancara yang menjelaskan *trashtalk* dilakukan hanya untuk hiburan agar game terasa lebih seru dengan menertawakan suatu kejadian lucu saat bermain game online PUBG Mobile.

Kelima, ketidaksengajaan berupa reaksi/komentar *impulsive* dan emosional ditemukan dari observasi partisipan yang di ikuti oleh peneliti, *trashtalk* muncul ketika *player* ingin

melempar granat kepada musuh namun tidak sengaja granat tersebut memantul mengenai teman sendiri, kemudian reaksi *trashtalk* muncul dari *player* yang terkena granat tersebut. Reaksi atau komentar *impulsive* yang tidak disengaja tersebut terjadi karena *trashtalk* telah menjadi hal yang biasa atau budaya dari game PUBG Mobile, dimana budaya siber dimaknai sebagai budaya yang lahir dalam praktek interaksi manusia dengan internet, yang didalamnya mengembangkan teknologi maya, seperti *forum*, *newsgroup*, dan *chats* (Pierre Levy, 2001).

*Trashtalk* menurut Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed. (2018) adalah perilaku berbicara kasar yang dapat menumbuhkan rasa persaingan (destruktif) atau memotivasi (konstruktif) seseorang. Bentuk perilaku *trashtalk* berupa perilaku menyombongkan diri, mengintimidasi memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan secara verbal. Seseorang yang berkata kasar atau *trashtalk* dipicu oleh beberapa faktor. Fariz (2017) menyebutkan terdapat 3 faktor penyebab seseorang melakukan *trashtalk* yaitu keterbatasan bahasa, tidak mengetahui peraturan permainan, dan karakter pemain yang egois. 1) keterbatasan bahasa termasuk dalam salah satu faktor penyebab perilaku *trashtalk* yang dilakukan seseorang, keterbatasan bahasa menyebabkan komunikasi yang tidak lancar antar pemain. Kondisi ini terjadi saat pemain bermain solo yang di pasangkan dari pemain yang berasal dari negara lain. 2) bertemu dengan pemain yang tidak mengetahui *rule of game* dan cara bermain yang benar. *Rule of game* atau peraturan permainan yang diabaikan termasuk dalam salah satu faktor penyebab perilaku *trashtalk*. Pemain baru yang belum memahami tugas mereka di dalam team membuat pemain lainnya menjadi tidak nyaman dan terbebani. 3) karakter pemain yang egois termasuk dalam salah satu faktor penyebab perilaku *trashtalk*. Pemain dalam tim maupun lawan yang memiliki watak egois, tidak sabar, tidak mau diberikan saran maupun masukan, dan bertindak semaunya akan memicu terjadinya perilaku *trashtalk*.

Game online PUBG Mobile adalah game yang sangat di minati. Di kutip dari *venturebeat.com*, game PUBG kini memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif bulanan. Dari banyaknya pemain yang bermain, game PUBG Mobile tidak hanya di mainkan oleh orang dewasa namun juga anak kecil, karena minimya rating game online PUBG Mobile anak kecil bisa bermain bersama orang dewasa yang berakibat pada perubahan perilaku dan mental anak yang belum siap, seperti apa yang di katakan (Vincent, 2016) bahwa dengan adanya pemahaman bahwa game memiliki konten yang berbeda-beda dan telah diatur melalui rating, masyarakat diharapkan tidak lagi menyamaratakan semua game sebagai mainan anak-anak. Game online PUBG Mobile dapat dimainkan dengan 100 orang secara bersamaan dalam satu server (Sergio, 2019) dimana ketiga faktor di atas dapat mempengaruhi munculnya *trashtalk*

dalam PUBG Mobile. Dengan adanya 100 orang pemain yang bermain di dalam PUBG Mobile secara daring, tentu terdapat pemain yang bukan hanya berasal dari Indonesia namun juga dari luar negeri, karena hal tersebut keterbatasan bahasa menjadi faktor munculnya *trashtalk* karena pemain dari Indonesia mengalami kesulitan dalam hal komunikasi dengan bahasa asing. Dari 100 orang pemain tersebut juga ada yang beberapa yang belum mengetahui *rule of game* atau aturan dari PUBG Mobile karena ada beberapa pemain yang baru memainkan game PUBG Mobile. Kemudian dapat disimpulkan bahwa *trashtalk* yang muncul di game PUBG Mobile berhubungan dengan permainan bersama atau dari dalam satu server permainan dalam game online PUBG Mobile.

Seperti yang di katakan (Pierre Levy, 2001) tentang budaya siber, *trashtalk* sendiri sudah menjadi budaya dari PUBG Mobile yang pemain bahkan menganggap *trashtalk* adalah hal biasa yang terjadi di dalam game, maka terdapat dampak atau sisi negative dari *trashtalk*, menurut (Yip Schweitzer & Nurmohamed, 2018) Perilaku *trashtalk* memberikan dampak seperti mempengaruhi perilaku kompetitif, mempengaruhi psikologis, menimbulkan masalah, menurunkan kepercayaan, kemampuan kinerja dan kreatifitas seseorang seperti yang ditemukan dari informan melalui wawancara yang menjelaskan kebiasaan kebiasaan pemain *trashtalk* di dalam game PUBG Mobile mungkin hanya akan menurunkan kepercayaan diri namun dampak di luar game karena sudah menjadi kebiasaan maka *trashtalk* akan terbawa ke kehidupan nyata pemain tersebut. Seperti apa yang di katakan (Kwak and Blackburn, 2014) pemain tidak menyadari apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh pada saat di dalam game namun berpengaruh pula pada kehidupan nyata mereka. Sehingga terkadang hal tersebut sulit di terima oleh teman temannya.

#### **4. Penutup**

Sesuai dari hasil data yang diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa peran CMC di dalam game PUBG Mobile sangat penting, adanya fitur *voice chat* dan *microphone* digunakan pemain untuk menjalankan strategi dan melakukan obrolan dengan teman satu team maupun dengan semua pemain ketika bermain PUBG Mobile, namun selain berperan membangun koordinasi CMC juga rawan dalam menjadi media *trashtalk*. Ada beberapa motivasi pemain melakukan *trashtalk* dalam game PUBG Mobile seperti : marah ketika pemain *knock* (sekarat) namun tidak segera di *revive* (dipulihkan), haus akan kekuasaan dengan menonjolkan ego sehingga merugikan teman satu team, merasa bosan ketika menunggu musuh dan zona yang mengecil atau bergerak, untuk hiburan semata agar game terasa lebih seru, ketidaksengajaan berupa reaksi/komentar *impulsive* dan emosional karena *trashtalk* sendiri sudah seperti budaya di

dalam game sehingga pemain yang melakukan *trashtalk* menganggap hal tersebut biasa. Game PUBG Mobile tidak hanya di mainkan oleh orang dewasa namun juga anak kecil, karena minimnya *rating* game online PUBG Mobile anak kecil bisa bermain bersama orang dewasa yang berakibat pada perubahan perilaku dan mental anak yang belum siap, sehingga perlu adanya pengawasan dari orang tua ketika anak bermain game online PUBG Mobile. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan masukan atau evaluasi bagi para pemain dalam melakukan komunikasi yang ada di dalam game PUBG Mobile. Penelitian ini meneliti tentang *trashtalk* yang terjadi di dalam game PUBG Mobile, hal tersebut dirasa menjadi batasan dalam penelitian ini. Saran bagi penelitian selanjutnya sebaiknya melakukan penelitian yang tidak hanya berfokus pada *trashtalk* atau flaming yang terdapat dalam *cyberbullying* namun juga berkaitan dengan perilaku *cyberbullying* lainnya yang ada di dalam game online.

## **PERSANTUNAN**

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan Allah Subhanahuwata'ala, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan naskah publikasi ini. Peneliti sangat berterima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan doa, semangat serta segala sesuatu yang telah diberikan untuk memperlancar proses penyusunan penulisan ini. Terima kasih pula penulis sampaikan kepada Bapak Sidiq Setyawan, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dengan sabar dan menuntun penulis dalam menyelesaikan naskah publikasi ini. Tidak lupa terima kasih penulis ucapkan untuk segenap teman-teman yang juga terus memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan penelitian ini, serta terimakasih pula untuk seluruh elemen prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aicinena, Dr. Steven. (2010). International Journal of Business and Social Science: Sport as War or a Means to Peace? Thomas Hobbes' Laws of Nature. Vol. 1, No. 1; October 2010. Published by The University of Texas, USA.
- Bachri, Bachtiar. (2010) "Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada
- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014, April). STFU NOOB! predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. In Proceedings of the 23rd international conference on World wide web (pp. 877-888).

- Conmy, Oliver b. 2008. Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance. USA : Florida State University.
- Dinata, Okto. (2017) “Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clan terhadap Perilaku Sosial”. Universitas Riau.
- Dwi Prasetyo, W., & Muhibbin, A. (2017). Bullying Chatting dalam Game Online Dota 2 Pada Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Erfan, Musthofa A. (2015) “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Anak”. Universitas Diponegoro.
- Fariz, A. (2017). Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Gamers dalam Permainan Game OnlineDota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER).
- Fayyad, M. Y., Kamel, A., & Salah, A. (2015, April). ACUAI framework for automatic composition of web services using gaming AI. In 2015 Fifth International Conference on Digital Information and Communication Technology and its Applications (DICTAP) (pp. 1-6). IEEE.
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media & Society*, 20(11), 4056-4073.
- Gong, X., Zhang, K. Z., Cheung, C. M., Chen, C., & Lee, M. K. (2019). Alone or together? Exploring the role of desire for online group gaming in players’ social game addiction. *Information & Management*, 56(6), 103139.
- Grooten, J., & Kowert, R. (2015). Going beyond the game: Development of gamer identities within societal discourse and virtual spaces. *Loading...*, 9(14).
- Hertz, Marci F.; and David-Ferdon, Corinne (2008).Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers. Atlanta (GA): Centers for Disease Control
- Hertz, Marci F.; and David-Ferdon, Corinne (2008).Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers. Atlanta (GA): Centers for Disease Control.
- Hsieh, J. L., & Sun, C. T. (2008, June). Building a player strategy model by analyzing replays of real-time strategy games. In 2008 IEEE International Joint Conference on Neural Networks (IEEE World Congress on Computational Intelligence) (pp. 3106-3111). IEEE.
- LoConto, D. G., & Roth, T. J. (2005). Mead and the art of trash talking: I got your gesture right here. *Sociological Spectrum*, 25(2), 215-230.
- Miller, J. (2014, Desember 9). The Functions and Perceptions of Trash-talking in Sports.
- Moleong Lexy.(2004). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Narimawati, U. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*. Bandung: Agung Media.
- Nguyen, C. T., & Zagal, J. P. (2016). Good Violence, Bad Violence: The Ethics of Competition in Multiplayer Games. In *DiGRA/FDG*.
- Oka Candrakusuma, I., Amanda Gelgel, N., & Pradipta, A. (2017). *PERILAKU TRASH TALKING REMAJA DALAM GAME ONLINE DOTA 2*. Penelitian Kualitatif'. Universitas Negeri Surabaya.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Player Behaviors: A Survey. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582.
- Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH-TALK PADA REMAJA. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2).
- Ramadani, M. I. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2018). Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014).
- Rudi.(2010). *Informasi Perihal Bullying: tindakan cyber bullying*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputra, R. D., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2019). Moral Disengagement pada Player PUBG (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- SAYUNO, C. M. M. (2012). *DISCOURAGEMENT, DISTRACTION, AND DEFEAT: A VARIATION ANALYSIS ON TRASH TALK BY CHILD ONLINE GAMERS* (Doctoral dissertation, University of the Philippines–Los Baños).
- Sugiono, L. A. (2019). *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia* (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor) (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Sugiyono. (2001) "Metode Penelitian". Bandung: CV Alfa Beta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015) "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B". Bandung: Alfabeta
- Sutopo. (2006) "Metode Penelitian Kualitatif". Surakarta: UNS Press.
- ThurLOW, Crispin. et al. (2004). *Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet*. London: SAGE Publication
- Uno, M. R. (2013). *Etiket*. Gramedia Pustaka Utama.
- Utami, Windi Yuli (2017) "Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja". Universitas Aisyiyah. Yogyakarta.

Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125- 44.

[https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s\\_Battlegrounds](https://id.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown%27s_Battlegrounds)

<https://pubgmobile.gcube.id/apa-sih-pubg-mobile-itu/>

<https://ggwp.id/media/2019/05/13/pubg-mobile-puasa/>